

Von der Ausgrabung zur Rekonstruktion

Kaum etwas regt die Phantasie der Besucher archäologischer Stätten mehr an als die Frage: wie hat es hier einmal ausgesehen? Eine zentrale Aufgabe der archäologischen Forschung ist es, dem breiten Publikum darauf eine Antwort zu geben. Dies erfordert mehr als nur eine Ausgrabung. Die Art und Form in der die zu Tage geförderten Informationen in die Öffentlichkeit vermittelt werden, muss wohl überlegt sein. Während der Großteil der nicht sichtbaren Fundorte lediglich in Form von Publikationen dokumentiert sind, deren deskriptiver Inhalt zuweilen auch die Vorstellungskraft der Fachwissenschaftlicher überfordert, bedarf es bei musealen und touristischen Erschließung wesentlich aussagekräftiger Arten der Präsentation. Hier kommt die größte Bedeutung nicht den Texten, sondern den Bildern zu. Sie prägen unsere Vorstellung von Orten, Objekten und sogar ganzen Kulturen ganz besonders. Die Erarbeitung einer visuellen Rekonstruktion – sei es in Form eines Bildes, Modells oder gar eines Nachbaus – ist vermeintlich der letzte Schritt im Prozess des Erkenntnisgewinns; er kann vollzogen werden, wenn alle Daten und das Gesamtbild vorliegen. Tatsächlich fördert der Versuch, ein solches Bild zu erstellen, viele wichtige Informationen erst zu Tage – ebenso wie das Ausmaß der fehlenden Daten.

Eine Rekonstruktion ähnelt einem Puzzle: Die wichtigen Ecken etwa in Form eines Grundrissplans sind schnell gefunden, aber wenn es um die viele blauen Puzzleteile für den Himmel des Bildes – beispielsweise die Dachlandschaft eines Gebäudes, um bei diesem Bild zu bleiben – geht, wird es schnell unübersichtlich. Hinzu kommt, dass der Archäologe nie alle Puzzleteile beisammenhat: die archäologische Überlieferungslage bestimmt maßgeblich, welche Informationen zur

Verfügung stehen. Organische Baumaterialien wie Holz vergehen im Boden und auch Steingebäude bleiben nach ihrem Kollaps nicht unangetastet, sondern dienen als Quelle für Baumaterial.

Während Rekonstruktionen prähistorischer Bauten besonders schwierig sind, erscheint die Visualisierung von Gebäuden aus der Antike, in der der Steinbau dominierte, vergleichsweise einfach. Das liegt nicht an so sehr an der guten Erhaltung der Gebäude, sondern an der schieren Zahl der bekannten Bauten, die in Form und Funktion oft einheitlichen Normen folgten. Die römische Epoche hat ein Bauvolumen produziert, wie es erst wieder in der Moderne erreicht wurde. Oft verraten Inschriften, um was für ein Gebäude es sich gehandelt hat und einige Bautypen wie etwa Theater verfügen über einen für sie sehr charakteristischen Grundriss. Zudem gibt es in der weiten Welt der Antike Bauten, die noch heute komplett erhalten sind. Das Wissen um das Erscheinungsbild der szenischen Theater von Aspendos (Türkei), Bosra (Syrien) und Orange (Frankreich) – um nur die besterhaltenen Bauten zu nennen – erleichtert die Rekonstruktion der vielen tausend antiken Spielstätten anderorts, von denen nur Teile ihrer Fundamente übrigblieben, beträchtlich. Die zweite wichtige Quellengattung für Rekonstruktionen sind die bildlichen Quellen. Leider ist die überlieferte Zahl von Gebäudedarstellungen aus der Spätantike geringer als aus vorangegangenen Zeiten. Steinreliefs mit Architekturdarstellungen sind selten, sie tauchen aber vereinzelt in Metall, Elfenbein und auf Mosaiken auf. So existieren beispielsweise Darstellungen von Repräsentationsarchitektur auf Silbergeschirr und auf Elfenbeindiptychen, gelegentlich auch auf Wand- und Fußbodenmosaiken. Hier finden sich auch Kirch-

bauten, deren Erscheinungsbild manchmal auch in viel jüngeren Bildern überliefert ist. So existieren z. B. Zeichnungen und Kupferstiche aus der Renaissance, die die Architektur der konstantinischen Petersbasilika in Rom zeigen, die in dieser Zeit zu Gunsten des heutigen Petersdoms abgebrochen wurde.

Die meisten Anhaltspunkte für eine Rekonstruktion liefert im besten Fall der archäologische Befund selbst. Aus Mauerstärken und Fundamenttiefen lässt die Höhe eines Gebäudes schätzen, Funde wie Dachziegel geben Auskunft über die Dachbedeckung, Wandverputz liefert Hinweise auf das optische Erscheinungsbild. Bei den ausgegrabenen Gebäuden in Keszthely-Fenékpuszta fehlen diese häufig. Ihr digitales Erscheinungsbild gründet sich auf dem Sachverstand der Architekten, die gemäß ihres modernen Architekturwissens entscheiden, welche Bauform technisch möglich und sinnvoll ist oder welche nicht (Abb. 10). Oft entstehen dabei mehrere plausible Varianten.

Für die Visualisierung eines antiken Gebäudes für ein breites Publikum stehen gegenwärtig drei Arten zur

Verfügung: Nachbau in Form einer Komplettrekonstruktion (Abb. 11) oder als verkleinertes Modell (Abb. 20), Lebensbild und digitale 3D-Bilder (Abb. 9). Besonders die Nachbauten im Maßstab 1:1 sind mit großen Schwierigkeiten behaftet, denn sie zwingen Architekten und Archäologen zu jedem Detail Stellung zu nehmen. Wie die mittlerweile zahlreichen Komplettrekonstruktionen zeigen, ist es praktisch unmöglich, ein antikes Gebäude zu 100 % originalgetreu nachzubauen. Es bleibt nur eine Teilrekonstruktion mit all jenen Elementen, die als gesichert gelten und die im Ergebnis eine unhistorische Bauruine darstellen oder ein Nachbau, der bewusst „Falsches“ miteinbezieht. Letzteres ist mit Hinblick auf Bautechnik, Baumaterial und modernen Bauvorschriften (die in diesem Fall auch für antike Bauten gelten) kaum zu vermeiden (Abb. 21). Lebensbilder besitzen den großen Vorzug, nicht nur sterile Architektur zu präsentieren, sondern Szenen antiken Lebens, die sich vermeintlich tatsächlich so abgespielt haben. Auch hier gilt: der überwiegende Teil des Dargestellten beruht auf mehr oder weniger

Abb. 9 Sopiana / Pécs. Die *Cella Septichora* (siebenchöriger Grabbau) auf dem frühchristlichen Gräberfeld aus dem 4. Jahrhundert während der Ausgrabungen (links) und rekonstruiert (rechts.). In den unterirdischen Teil führte eine Treppe. – Foto und Rekonstruktion: ZsVi.



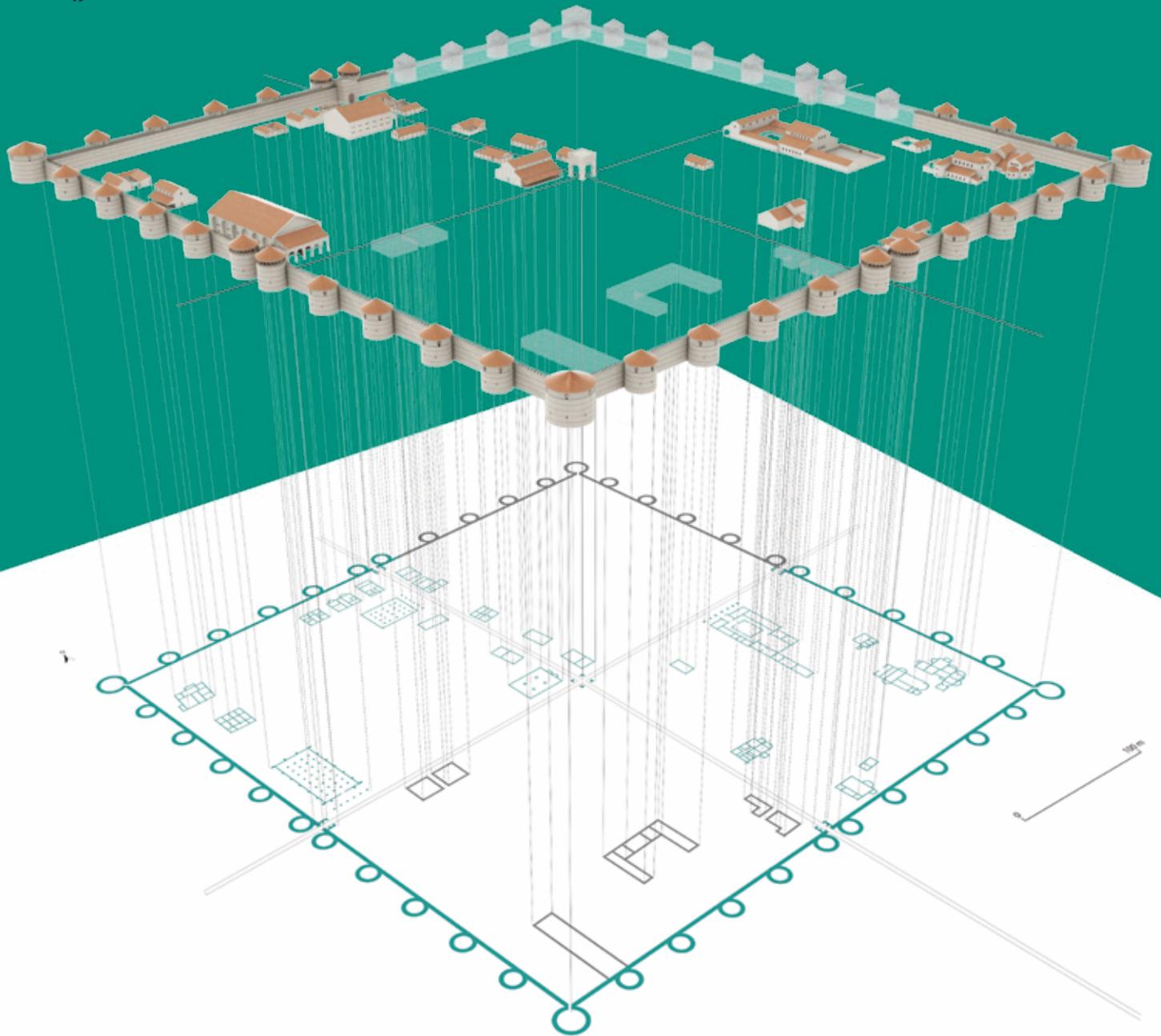


Abb. 10 Keszthely-Fenekpuszta. Grundriss und 3D-Rekonstruktion der Befestigung im Bauzustand um die Mitte des 4. Jahrhunderts. –
Rekonstruktion: OHT / RP / ZsV; Grafik: ZsV / GN.

gelehrten Spekulationen. Trotzdem besitzen Lebensbilder ähnlich wie Nachbauten eine hohe Überzeugungskraft und erhöhen somit die Gefahr, wissenschaftlich gesehen nicht korrekte Bilder in unsere Köpfe zu pflanzen.

Demgegenüber stellen digitale 3D-Rekonstruktionen die „ehrlichste“ Variante da: Ihre oft künstliche, reduzierte Darstellungsweise erweckt gar nicht erst den Anschein, ein Abbild vergangener Realitäten zu sein. Zudem bieten sie die Möglichkeit, bei Unsicherheiten

in der Rekonstruktion verschiedene Variante gleichzeitig zu zeigen. Sie liefern im besten Fall nur Hilfestellungen für die Phantasie des Betrachters, ohne die diese gleich dominieren zu wollen. Allerdings gefallen die so entstandenen Bilder ästhetisch nicht immer. Es gilt: je reduzierter die Darstellung, desto seriöser ist sie, aber eben auch weniger begeisterungsfähig.

OHT / RP / ZsV

Abb. 11 Archäologischer Park Carnuntum. Blick auf einige vollständig rekonstruierten Gebäude der Zivilstadt. Das spätantike Wohnhaus im Vordergrund wurde nur durch ein teilweises Aufmauern der erhaltenen Fundamente visualisiert. – Foto: RP.

